Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 8 · NÚMERO 47
JULIO 2024 · ARGENTINA $6000

REVISTAREPLAY.COM.AR

EL PAPEL

En las últimas semanas me estuve encontrando varias veces hablando sobre lo mismo: el hacer una revista en papel. Generalmente, todo comienza porque alguien se entera de que hacemos ***Replay*** y lo primero que dice es: "Qué lindo, una revista en papel, ¡cómo las extraño! ¡Qué locura hacer eso en estas épocas!" o algo similar.

La verdad es que cuanto más escucho eso, más ridículo me parece. Porque si las extrañan, hay un montón todavía publicándose y muy pocos las compran. Y no creo que sea una locura hacer una revista, si sabés qué es lo que estás haciendo. Por supuesto que son cosas que la gente dice sin pensar mucho –una más–. Y como alguien que está involucrado en un proyecto de esas características y sabe lo que conlleva sostener algo así, soy de los que se lo preguntan mucho, de manera seguida, casi todos los días, si les soy sincero, y creo tener algún punto cercano a la verdad de por qué queremos seguir haciendo una revista como ***Replay***.

Antes que nada, la lectura en papel es un formato de, justamente y valga la redundancia, lectura. Hay muchos diferentes formatos y todos válidos, por supuesto. ¿Dónde está la diferencia entre ayer y hoy en la lectura en papel? Primero, en que ya no es el formato masivo por excelencia –ecológicamente, quizá mejor, por el uso de papel de fuentes no renovables y tintas con químicos que vaya a saber qué le hacen a nuestro planeta–, así que no esperen ser muy masivos si hacen algo en papel. Segundo y para mí la característica más importante por la cual nunca va a morir definitivamente este formato: el proceso y tiempo de curado que se le da al contenido. Se los digo justamente en un número que sale un poco retrasado porque ese tiempo de ajuste no se negocia nunca. Esa es, para mí, la gran diferencia. Cada nota, cada párrafo, el contenido general de una publicación, su ritmo, sus pausas, todo, todo está procesado con tiempos que no son los mismos que en otros soportes (portales web, redes sociales, incluso un libro, un documental o lo que se les ocurra). La revista es breve pero con momentos de profundidad. Es de lectura larga y corta. Es de golpe fuerte y de pedido de pausa. Tiene sorpresa y familiaridad. Imagen y texto conviven formando un todo discursivo. Todo eso y más.

Por eso amo las revistas y mi sueño desde chico era hacer una. Gracias por dejarnos cumplirlo.

► JUAN IGNACIO PAPALEO

equipo Replay | Año 8 · Nº47
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Julio 2024

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactorxs:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Emmanuel Firmapaz, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Yuko y @robosepu.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de agosto de 2024.

REVISTAREPLAY.COM.AR

Revista Replay @revista_replay revistareplay

Somos miembros de la Asociación de revistas culturales AReCIA · Nuestras redes las administra PLANO. · Nuestros videos son producción de bocha-tv.net · Nuestra editorial se llama LISTO.

NOSTALGIA CON CREATIVIDAD

En un contexto de remakes, remasterizaciones y nostalgia comebilletera, quizás exista un camino en donde la originalidad ocupe un lugar en todo este embrollo.

POR KABUTO

Pocos juegos ocupaban un lugar tan destacado en los fichines como *Metal Slug* y sus progresivas continuaciones. Pocos jugadores llegaban a tener el temple y la destreza para hacerle el famoso "con una sola ficha". Frenético e implacable, con un nivel de gráficos en 2D que al día de hoy sigue siendo algo destacable y personajes ultracarismáticos, logró ser una experiencia sólida para todos los videojugadores de esa época.

Por otro lado, los spin offs de la saga *Final Fantasy* siempre ocuparon un lugar medio incómodo en la progresión no vinculada narrativamente de la saga de Squaresoft, hoy conocida como Square-Enix. Juegos como *Dirge of Cerberus*, *Crisis Core* o *Chocobo Racing* supieron construir su base de consumidores, aunque hubo uno que siempre se destacó sobre todos ellos: *Final Fantasy Tactics*. Este juego de rol táctico supo hacer bien las tres cosas que deben ofrecer estos juegos: construir un mundo atractivo, narrar una historia interesante y ofrecer un gameplay armonioso, refrescante y divertido.

Es este el momento en que entra el estudio y publisher francés DotEmu en nuestro relato. Estudio no poco nombrado en las páginas de esta revista, responsable de juegos como *Streets of Rage* 4, *TMNT: Shredder's Revenge* y también de versiones modernas menos conocidas de juegos clásicos como *Karateka*, de Jordan Mechner, o *Pharaoh: A New Era*. ¿Qué es lo que esta gente nos tiene prometido para finales de 2024? Un original mix con la frescura, el carisma, la historia y el atractivo de *Metal Slug* y el atrapante, sólido y absolutamente adictivo gameplay de *Final Fantasy Tactics*: así nace *Metal Slug Tactics*. Este nuevo juego nos propone, por lo que hemos visto, una comunión de dos juegos, de dos géneros sustancialmente opuestos, la que nos brindará, esperamos, un viaje como mínimo nostálgico pero, a su vez, original. La propuesta claramente llama la atención de aquellos que son (somos) frecuentes consumidores del rol estratégico y esperemos que también logre despertar la curiosidad de algún machacador del botón disparo fanático de los *Slugs*.

LA PROPUESTA CLARAMENTE LLAMA LA ATENCIÓN DE AQUELLOS QUE SON (SOMOS) FRECUENTES CONSUMIDORES DEL ROL ESTRATÉGICO Y ESPEREMOS QUE TAMBIÉN LOGRE DESPERTAR LA CURIOSIDAD DE ALGÚN MACHACADOR DEL BOTÓN DISPARO FANÁTICO DE LOS *SLUGS*.

Pese a los múltiples retrasos en su fecha de lanzamiento (¡fue anunciado inicialmente en 2021!), no podemos hacer otra cosa que esperar que se cumpla la entrega para este diciembre de 2024 o recordar con entusiasmo esa frase apócrifa de Shigeru Miyamoto: "Un videojuego retrasado puede ser eventualmente bueno. Un juego malo es malo para siempre". Y sí, Miyamoto nunca dijo esta frase, pero qué linda es. Esperemos que este experimento llegue a buen puerto y tengamos más experiencias en las cuales sumerjan en gameplays creativos a personajes de otros palos, sin romper su esencia, y que nos ofrezcan horas de diversión. O de mínima, que aprovechemos la posibilidad de volver a experimentar el *Metal Slug*, pero con los reflejos de los 40.

N64 RECOMPILED: LA ÚLTIMA EVOLUCIÓN DEL N64

Menos tiempo de carga, mejores gráficos, widescreen, mods... ¡Vení a conocer la tecnología que deja atrás la emulación!

POR GBOT

En 1996, Nintendo lanzó al mercado la Nintendo 64. Menos de dos años después, apareció el primer emulador de la consola: Project Unreality. Si bien solo podía levantar algunos juegos no oficiales a baja velocidad, Project Unreality les mostró a millones que era posible emular N64 en PC. Un año más tarde, apareció UltraHLE, un emulador capaz de levantar gran parte del catálogo de la consola a una velocidad normal. Ya se imaginarán que este nuevo emulador alegró a todos menos a los abogados de Nintendo.

Lo que todo el mundo se preguntaba era cómo habían logrado crear un emulador que corriera tan bien los juegos de N64. Es algo complejo, pero, básicamente, se dieron cuenta de que los juegos de N64 están programados en C y que, en lugar de interceptar las operaciones de la consola, podían interceptar los llamados que hacían los juegos a la librería C y escribir sus propias librerías, agilizando el proceso.

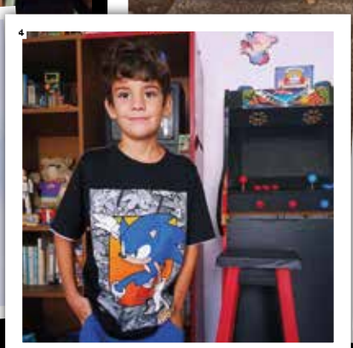
Con el paso del tiempo, los emuladores siguieron mejorando su calidad, pero seguían siendo un intermediario entre rom y PC. Ahora, 30 años después de la salida de la N64, los programadores se preguntan: "¿por qué necesitaríamos un intermediario?". La respuesta la tiene Mr-Wiseguy, creador de N64 Recomp64. ¿Qué hace este programa? Convierte la información del juego de N64 en un ejecutable listo para ser jugado, volviendo a los juegos nativos de cualquier plataforma. Como nativos, los juegos no solo corren mejor que nunca, sino que además les facilitan la tarea a los modders para implementar todo tipo de mejoras, como texturas HD y más.

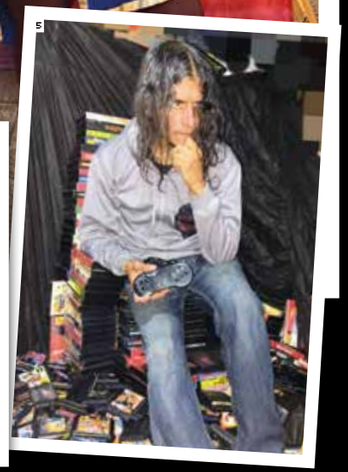
¿Llegaremos a tener los 388 juegos de N64 disponibles mejorados y en cualquier plataforma? De momento, Mr-Wiseguy solo publicó el recomp del *Majora's Mask* (disponible en https://github.com/Zelda64Recomp), pero confirma que está trabajando en varios más. ¡Si querés probarlo, no te olvides de que, por cuestiones legales, necesitás el rom del juego descargado!

¿QUÉ HACE ESTE PROGRAMA? CONVIERTE LA INFORMACIÓN DEL JUEGO DE N64 EN UN EJECUTABLE LISTO PARA SER JUGADO, VOLVIENDO A LOS JUEGOS NATIVOS DE CUALQUIER PLATAFORMA.

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.





1_ DAVE GROHL POSANDO PARA PLAYSTATION CON UNA FRASE MEDIO FETE. SE VE QUE EL *BLOODY ROAR* O EL *TEKKEN 3* NO ERAN LO SUYO. 2_ CHUN LI VISITÓ LA FERIA CIRUJA Y POSÓ JUNTO A NUESTRO DIARIO DE *STREET FIGHTER*. DESPUÉS NOS CAGÓ A PATADAS POR NO SALIR ELLA EN LA PORTADA. 3_ WWW, EL CUARTETO CYBERPUNK DE BUENOS AIRES, LANZÓ EL 22 DE ABRIL SU NUEVO SIMPLE, "DESCONECTADO", EN FORMATO FÍSICO. PERO EN VEZ DE CD O VINILO, ¡LO HIZO EN UN CARTUCHO PARA LA CONSOLA GAME BOY ADVANCE! LA PROEZA CORRIÓ POR CUENTA DE 404 FANZINE Y EL SELLO FICHINES RUIDO ZAFARLA. NOSOTROS SORTEAMOS UN EJEMPLAR EN INSTAGRAM QUE SE LLEVÓ NUESTRO SUSCRIPTOR GONZALO BORZINO. MÁS INFO: INSTAGRAM.COM/WWW_PUNKTERNET. 4_ NUESTRA LECTORA MALENA BAÑOS POZZATI NO TUVO MEJOR IDEA QUE PONERSE A FABRICAR UN ARCADE DURANTE LA PANDEMIA PARA QUE A LA FAMILIA SE LE HICIERA MÁS LEVE EL ENCIERRO. LA CARA DE FELICIDAD DEL PEQUEÑO LUCAS LO DICE TODO. 5_ JAVIER COY, UNO DE LOS COLECCIONISTAS MÁS QUERIDOS DE ZONA SUR, SENTADO EN SU TRONO DE SEGA. ¡QUE VIVA EL REY!

▶START

POR YUKO*

SESSION GAMER DE ROLLER SKATE

Cuando la cosa anda bien, decimos que marcha sobre ruedas. Y no es casualidad, porque no hay nada como el suave deslizar de los patines por el suelo. Acá van cinco aventuras en patines que nos permitirán chantar en días de lluvia. Las reglas son simples: ¡patiná, saltá y golpeá a tu oponente!

_CALIFORNIA GAMES.

5 | ROLLERBLADE RACER (1993 — NES/DOS)

Muy similar a *Paper Boy*, pero con más ruedas. Tenés que prepararte para ganar el Ultimate Rollerblade Challenge, practicarás por el barrio, la ciudad, la playa y el parque, con tus reflejos listos ante los obstáculos que se te crucen: grietas, tachos, perros, entre otros. Su banda sonora en loop te desafía a llegar a la final del juego antes de que te dé un dolor de cabeza.

_ROLLERBLADE RACER.

4 | SKITCHIN' (1994 — SEGA GENESIS)

360°, flip, saltos o duffy son algunos de los trucos que podrás realizar en este juego de carreras desarrollado por Electronic Arts, donde cruzarás 12 ciudades de EE. UU. utilizando rollers en línea, pero debés apurarte en llegar a la final antes de que te choque algún auto, te atrape la policía o destruyas tus patines. A medida que avancemos, los autos irán más rápido y tus oponentes se pondrán más violentos. También podés jugar con tu mejor amigx y que la diversión sea compartida.

_SKITCHIN'.

3 | DJ BOY (1989 — SEGA GEÉNESIS)

Es un beat 'em up desarrollado por Kaneko, donde pondrás en práctica todo lo que viste en las películas de Jackie Chan, pero utilizando unos patines de cuatro ruedas (estilo artístico). Tiene una jugabilidad bastante amigable y seguramente llegarás a la pelea final; al ganarla, nuestro personaje nos mostrará unos pasos de baile al estilo Michael Jackson.

_DJ BOY.

2 | ROLLER GAMES (1990 — NES)

Por suerte, el juego no tiene nada que ver con el TV show *Roller Games* de roller derby. Inicia con una Shelly Jamison pixelada que nos preguntará a qué equipo queremos pertenecer: ¿T-Birds, Hot Flash o Rockers? Nuestra misión será salvar al jefe, que fue secuestrado por nuestro enemigo. Pondremos en práctica nuestra memoria, ya que, si morimos, debemos volver a comenzar desde el inicio. Lanzar patadas no es una opción cuando luchamos con nuestros oponentes, y al parecer ellos tienen muchas más habilidades que nuestro personaje.

1 | CALIFORNIA GAMES (1987 — SEGA GENESIS — NES — AMIGA)

El clásico juego de deportes desarrollado por Epyx nos lleva a una competencia de 6 eventos, pero nosotros nos centraremos solo en uno: ROLLER SKATE, un gameplay que te hace sentir que estás patinando por las playas de Mar del Plata saltando grietas, basura o algún puestero. Vamos a poder realizar giros de 360°, gaps y patinar a toda velocidad para llegar a la final. ¡Una verdadera sesión de street!

_ROLLER GAMES.

* *Editora de 404 fanzine, hago ruido en WuW, rollerskater, aficionada al software libre, los videojuegos y la seguridad informática.*

▶PLAYER ONE

ATHENA ASAMIYA

Estudiante de día, luchadora psíquica de noche... ¡y en el medio es estrella de J-pop! Esta descendiente de una diosa que pelea en bikini está llena de sorpresas.

POR GBOT

Athena Asamiya es una estudiante japonesa de 17 años que sueña con convertirse en *idol* (una cantante pop de Japón), pero cuando las fuerzas del infierno comandadas por el demonio Shiguma se abren paso por la Tierra para conquistar a la humanidad, Athena despierta sus poderes psíquicos latentes y se ve obligada a enfrentarlos. Ella no lo sabe, pero heredó estos poderes de la diosa Athena (protagonista de un juego con su mismo nombre, también de SNK). La joven Athena enfrentará a los demonios en el juego *Psycho Soldier* y le devolverá la paz a Japón, no sin antes cantar un par de canciones. En esta ardua tarea la acompaña su colega Sie Kensou, psíquico y compañero de aventuras en varias ocasiones. Y digo varias ocasiones porque si bien el juego *Psycho Soldier* no tuvo secuelas, Athena y Kensou se volverían participantes recurrentes del torneo King of Fighters, como parte del equipo llamado, precisamente, Psycho Soldiers Team.

Cada entrega del *King of Fighters* nos va a contar un poco más sobre la historia de la psíquica favorita de SNK (un favoritismo tal que es el único personaje que tiene un traje diferente en cada *King of Fighters*). Así, nos enteramos en el *King of Fighters* '99 que Athena pudo aprovechar su fama como luchadora para cumplir su sueño de volverse *idol*. ¿Qué le queda entonces por hacer? Seguir cantando y peleando. ¡El mundo todavía no escuchó suficientes "*Psycho baaaall*", "*Psycho swoooord*"!

Hablando de música, el *Psycho Soldier* tiene la particularidad de ser el primer juego de arcade con banda sonora cantada. Esta innovación técnica se convirtió en uno de sus aspectos más destacados, al punto que SNK empezó a vender casetes con su banda sonora. ¿Quién canta? ¡La mismísima Athena! Como dice la caja del casete: *OH! ATHENA IS SINGING! FIRST TIME IN VIDEOGAME. ATHENA SINGS LIVELY.*

ATHENA Y KENSOU SE VOLVERÍAN PARTICIPANTES RECURRENTES DEL TORNEO KING OF FIGHTERS COMO PARTE DEL EQUIPO LLAMADO, PRECISAMENTE, PSYCHO SOLDIERS TEAM.

FICHA TÉCNICA

NOMBRE: ATHENA ASAMIYA.
EDAD: 17 AÑOS.
CUMPLEAÑOS: 14 DE MARZO.
ALTURA: 1,63 M.
PESO: 49 KG.
FACTOR SANGUÍNEO: B.
OCUPACIÓN: POPSTAR, ESTUDIANTE, PSÍQUICA, PELEADORA.

TODOS QUEREMOS CAMBIAR EL MUNDO

Con más de 30 años en la industria, la compañía inglesa Revolution Software Ltd. se hizo un nombre gracias a sus* point-and-clicks, *a medio camino entre LucasArts y Sierra Online.

POR SOFÍA CHECCHI

Un bebé inglés tuvo que mudarse al Congo a principios de la década del 60, porque así lo requirió el trabajo de su padre. A sus dos tiernos años, estando su madre a punto de parir, estalló un golpe de Estado feroz y su familia tuvo que volverse a Inglaterra, entre balas y corridas. Varios años después, un compañero de la carrera de Ingeniería mecánica lo invitó a programar un juego de aventura de texto. Charles Cecil no lo dudó: había llegado a este mundo marcado por las experiencias intensas, y qué mejor que poder duplicarlas sin poner en riesgo la vida de nadie.

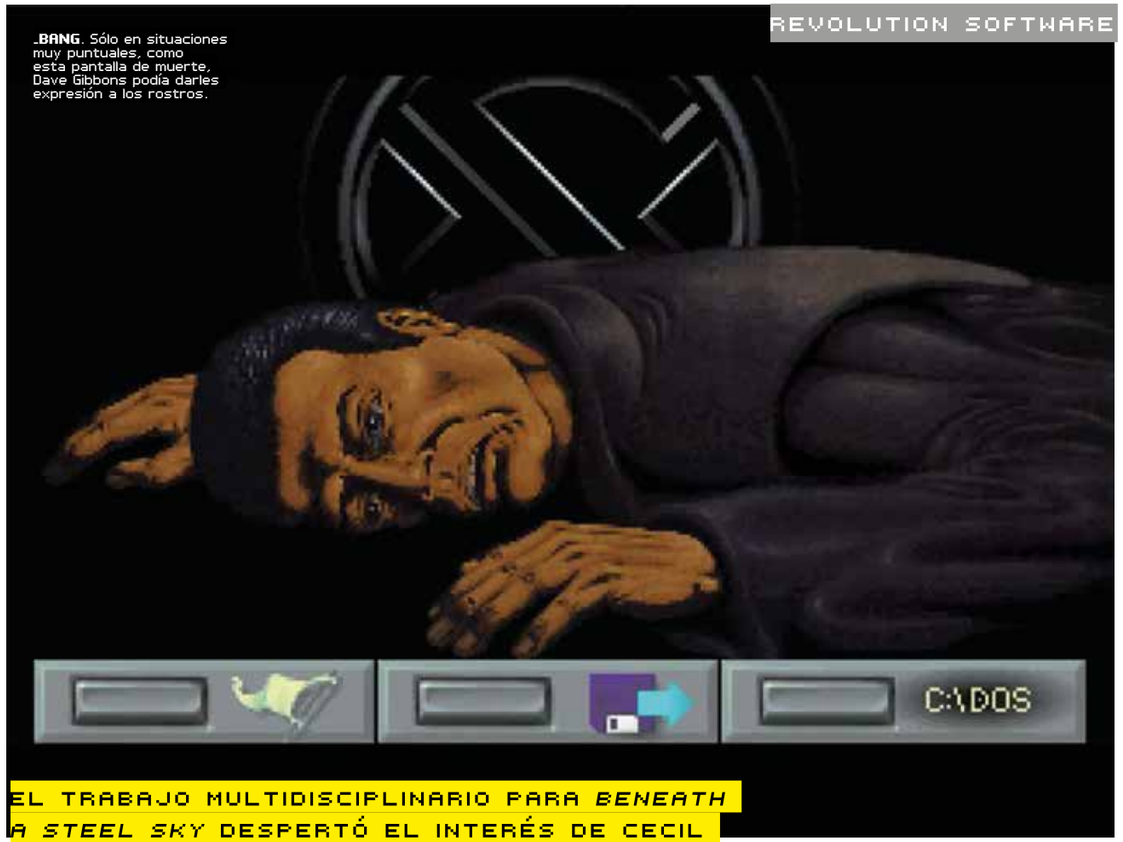
El germen revolucionario

Tras algunos años de boyar por pequeñas empresas de videojuegos, en 1988 Charles consiguió laburo como manager de los estudios europeos en Activision. Allí conoció a su gran amor, Noirin Carmody, y, cual Ken y Roberta Williams, soñaron con fundar su propia empresa. Dos años después, Charles agarró el teléfono y llamó a un programador que había conocido en los 80, Tony Warriner. Tony invitó a un cuarto jinete del apocalipsis, David Skyes, para formar el cuarteto fundador de Revolution Software. La empresa se asentó en la ciudad de Hull, en el condado de Yorkshire.

El primer juego de Revolution, *Lure of the Temptress*, salió a la venta en 1992 para Atari ST, MS-DOS y Amiga. Charles Cecil tenía muy en claro que quería preservar para su propia producción la ligereza y comicidad de los juegos de LucasArts, pero también la contundencia y seriedad de los de Sierra. Emularon la forma de trabajar de estas dos empresas líderes en el mercado y desarrollaron su propio motor, Virtual Theater, que les permitía a los NPC vagar por el mundo virtual sin importar las decisiones del jugador. El juego, cuyo objetivo era derrotar a una hechicera malvada, fue un éxito en ventas y allanó el camino para lo que siguió.

El cielo está encapotado

Durante sus años en Activision, Charles Cecil había tenido la fortuna de conocer a Dave Gibbons, ni más ni menos que el dibujante de *Watchmen*, el exitoso cómic guionado por Alan Moore. Gibbons no estaba interesado especialmente en videojuegos, pero después de ver a su hijo viciar, decidió sumarse a la producción del segundo juego de Revolution. Así empezó un largo proceso en el que Charles le mandaba los diseños que craneaba por fax y Dave los iba dibujando, intentando optimizar los 32 colores que tenía la Amiga. En una entrevista reciente cuenta, entre risas, que algunos sprites los ensambló píxel por píxel en Deluxe Paint y tenía que pararse y alejarse de la pantalla para poder apreciar si lograba los matices que quería. Gibbons también colaboró con el guión y, fundamentalmente, con una historieta introductoria que plantea el mundo distópico de *Beneath a Steel Sky*, uno de los títulos más queridos de Revolution. Salió al mercado en 1994 y tenía una duración tres veces mayor que el juego anterior, *puzzles* en tiempo real y una versión 2.0 del motor original. Gibbons se emocionó tanto con el resultado que para el año siguiente ya había escrito un proyecto de secuela, que se concretó recién en ¡2020! con el lanzamiento de *Beyond a Steel Sky*.



_BANG. Sólo en situaciones muy puntuales, como esta pantalla de muerte, Dave Gibbons podía darles expresión a los rostros.

EL TRABAJO MULTIDISCIPLINARIO PARA *BENEATH A STEEL SKY* DESPERTÓ EL INTERÉS DE CECIL POR EXPANDIR LA RELACIÓN ENTRE CREATIVIDAD Y TÉCNICA EN LA INDUSTRIA.

Sombra terrible de los templarios

El trabajo multidisciplinario para *Beneath a Steel Sky* despertó en Charles Cecil un particular interés por expandir la relación entre creatividad y técnica en la industria. Revolution podía permitirse experimentar dado el éxito de su segundo hijo, y también comprar un estudio más grande en York, en el que están hasta hoy. Así fue como Charles se anotó junto con Dave Cummins (con quien había escrito los diálogos del juego anterior) para estudiar guión, con la ambición de crear un juego cinematográfico basado en la Orden de los Templarios. Inicialmente, él quería que su tercer juego fuera sobre Egipto, pero uno de los publishers le contó que estaba leyendo *El péndulo de Foucault*, de Umberto Eco, y le parecía que los templarios podían ser buenos antihéroes. A Charles le costó poco entusiasmarse y viajó varias veces a París a investigar las catacumbas.

Con animadores de los estudios de Don Bluth (el creador de *Dragon's Lair*), animación tradicional y una dupla de protagonistas yankee-francesa (para que todo el hemisferio norte pudiera empatizar con ellos), en 1996 lanzaron *Broken Sword: Shadow of the Templars*. Tuvo tanto éxito que esta vez la secuela estuvo lista para el año siguiente y la *sexta* entrega está planeada para este 2024.

Broken Sword es la saga más famosa de Revolution, y mucho tiene que ver con el apartado técnico, pero la voluntad de crear un *fantasy* "plausible" a partir de mitos y leyendas reales fue lo que le dio un tono único en el catálogo de aventuras gráficas.

Revolution, en la actualidad, sigue viva y coleando, y Charles Cecil fue condecorado como miembro de la orden del Imperio británico en 2011 por su contribución a la industria de videojuegos inglesa.

_GOG. Arriba, Revolution ya asentado en York. Abajo, Cecil visitando las catacumbas de París.

EN LAS CIUDADES TODO SUENA HERMOSO

***Las ciudades, espacios ruidosos, violentos, sucios y poco amigables, nunca se oyeron tan bien como en el relato sonoro de los* SimCity.**

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

Muy atrás ha quedado la *Replay* #11, donde hablamos de la saga *SimCity* y poco foco hicimos en el maravilloso apartado sonoro que Maxis nos legó. Este aspecto siempre fue muy tenido en cuenta por Will Wright y, conforme la empresa crecía y la tecnología avanzaba, más desarrollados fueron los soundtracks.

Del silencio al trucazo del remastered

Así y todo, originalmente el *SimCity*, que vio la luz en el 89 para Amiga y PC y años después para C64, no poseía música más allá de algunos pequeños efectos sonoros producidos por el mítico PC Speaker de las PC.

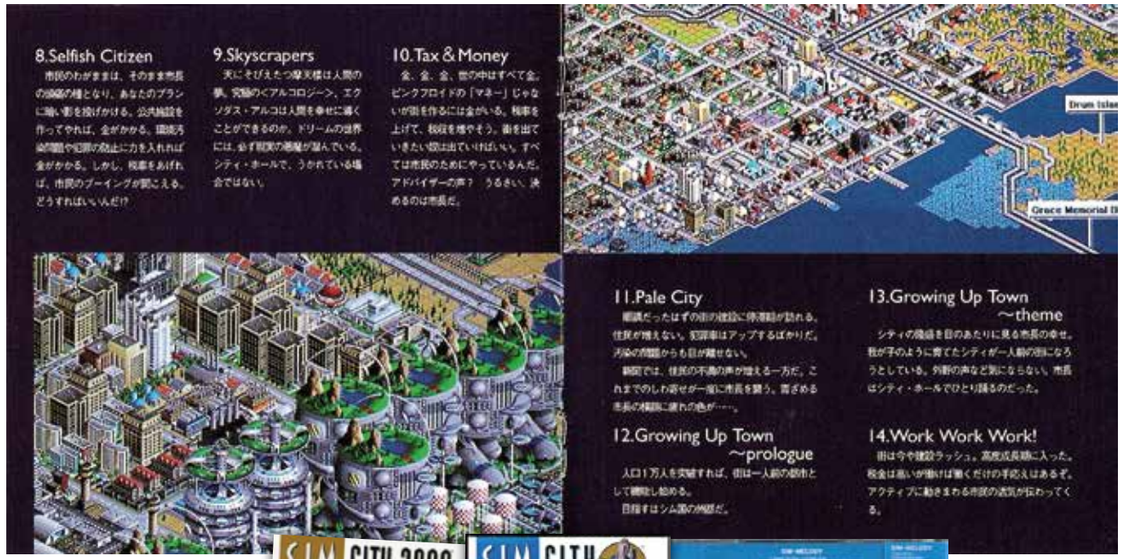
Sería recién en el 91, con el relanzamiento del juego para Windows 3.x, llamado *SimCity Classic*, que el título contaría con un pequeño soundtrack y música *in-game*. Aunque el verdadero salto musical sería con la versión de SNES, también en ese año. Compuesta por la nipona Soyo Oka (*Super Mario Kart*, *Super Mario All Stars*, entre otros) utilizando el software musical de Nintendo, Kankichi-Kun, esta versión aprovechaba el chip de sonido SPC700 y DSP, diseñados específicamente para la consola. Estos brindaban sonido estéreo de 16 bits, 8 voces simultáneas en cualquier tono y volumen, efectos de ruido, entre otras características. Este OST es completamente nintendero, con esa onda infantil, amigable y chill, con la característica de que, a medida que nuestra ciudad crece, cambia la música. Soyo también compuso la música de la versión de NES, que estuvo perdida durante décadas y recientemente fue rescatada del olvido. Sigue la misma lógica de progresión según avanza la ciudad, pero con las claras limitaciones del chip de la NES, que Soyo maneja exquisitamente.

Llevo en mis oídos la más maravillosa música

Maxis siguió exprimiendo el *SimCity*, relanzándolo varias veces más. Pero el paso siguiente se dio con el archipremiado *SimCity* 2000 (1993). Sue Kasper fue la líder del equipo que compuso la bellísima banda sonora para la versión de MS-DOS en formato MIDI, que, como era común en aquel entonces, variaba mucho según en qué placa de sonido la ejecutáramos. De todas maneras, el OST duraba unos 20 minutos, tenía 14 tracks, pesaba unos 100 Kb y transmitía una sensación entre lo chill, ambiental, tropical, pero también de a ratos oscura y atrapante. Como siempre, las versiones más completas e impactantes (!) son aquellas que se ejecutan en la mítica placa Roland MT-32, que exprimen esos archivos MIDI a más no poder, dándole una vida a cada tono e instrumento que deja muy atrás a sus contrapartes de Adlib o Soundblaster.

Sin novedad, Maxis volvió a relanzar el juego en el 95 en formato CD-ROM bajo el nombre de *SimCity Special Edition*, el cual traía expansiones y un soundtrack ampliado y que se podía escuchar directo en nuestros equipos de audio. Ese mismo año, Maxis lanzaba *Sim-Melody from SimCity 2000*, una grabación con una banda nipona hecha y derecha que interpretaba los temas compuestos por la genia de Sue. Un verdadero fan de la música de este OST no se puede privar de escuchar ese álbum.

MAXIS LANZABA *SIM-MELODY FROM SIMCITY 2000*, UNA GRABACIÓN CON UNA BANDA NIPONA HECHA Y DERECHA QUE INTERPRETABA LOS TEMAS COMPUESTOS POR LA GENIA DE SUE.



TAPAS. *Sim-Melody* y su lista de temas. En serio, ¡escúchalo!

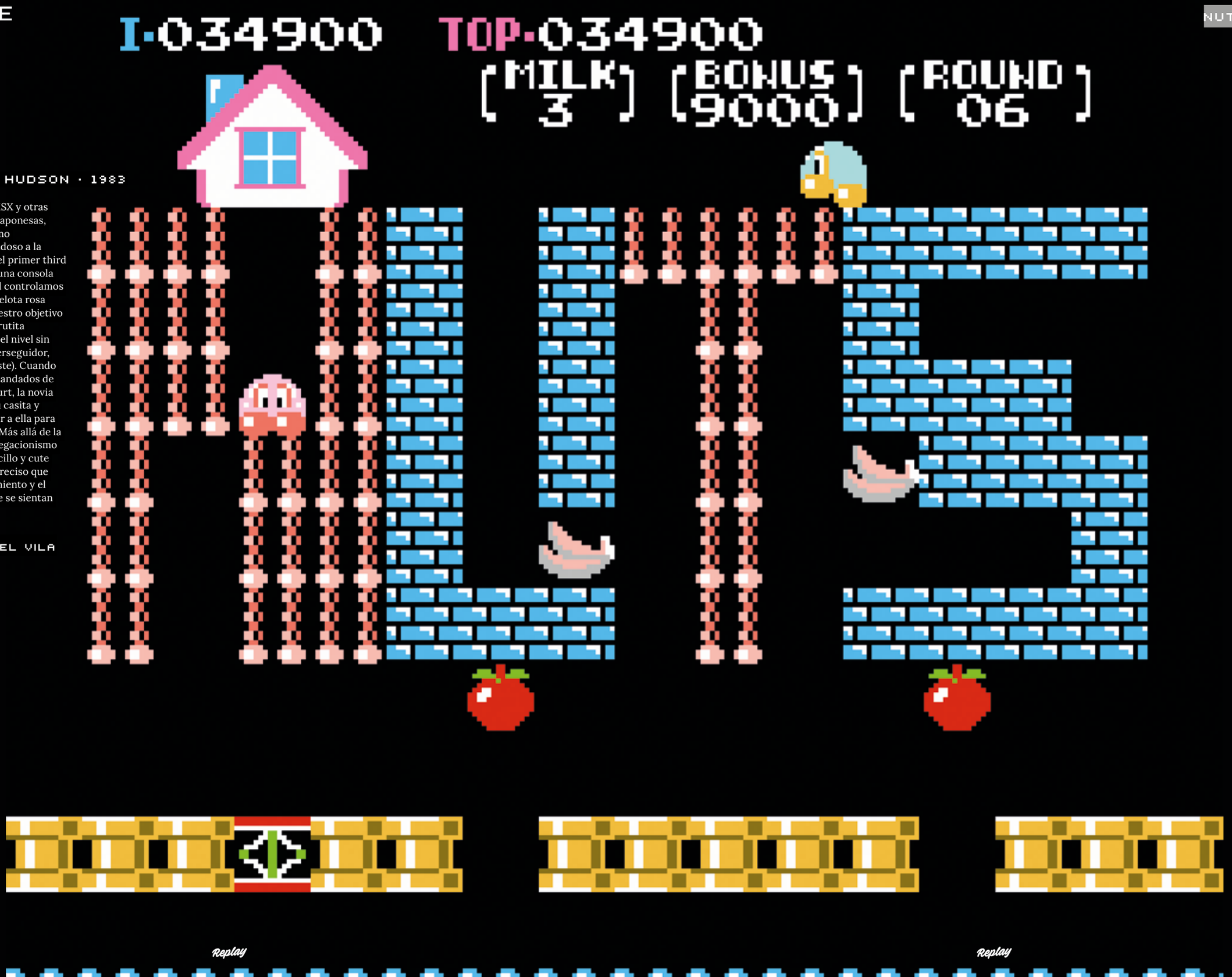
Por supuesto que hubo porteos del juego a PSX, Saturn, SNES e incluso N64DD. La versión de Sony es muy parecida a la original y tiene los mismos tracks, mientras que la de Saturn posee un tema distinto y, en general, tiene mucha más onda. En contrapartida, la versión de N64DD es una versión nueva compuesta por Tadashi Ikegami (varios *Kirby* y *Wario*s, entre otros). Por su parte, la versión de SNES sí sigue el soundtrack original, solo que con las limitaciones de la consola.

En paralelo, Sue Kasper también trabajó en la música del poco conocido *SimFarm*, un hermoso simulador que algunos viciosos de Maxis pudimos jugar, pero mejor aún, disfrutar de su brevísimo pero tremendamente simpático soundtrack. En tan solo 7 minutos de duración, la genia de Kasper nos mete unos pianitos MIDI de la gran flauta que nos atrapan en esta loca aventura de gestionar una granja en los Estados Unidos.

Claro que existieron más músicas y soundtracks de la saga, pero el papel es tirano y esta ocasión quería ser más bien una semblanza a la genia indiscutida de Sue Kasper, poco conocida, pero que ha marcado a toda una generación con su maravillosa música.

▪ BEATS TO VICEAR / CONSTRUIR

NUEVAMENTE PONEMOS A DISPOSICIÓN UN BELLÍSIMO QR PARA QUE PUEDAN ESCUCHAR UNA PLAYLIST EN YOUTUBE CON LOS TEMAS DE LOS QUE HABLAMOS. MENCIONAR QUE EL OST DE N64DD TIENE SU PROPIA LISTA QUE PUEDEN BUSCAR FÁCILMENTE. TAMBIÉN AGREGAMOS DOS SIMPÁTICAS INTERPRETACIONES DEL SOUNDTRACK DEL *SIMFARM* POR PARTE DE INTERNAUTAS. ¡A DISFRUTAR!



FAMICOM · HUDSON · 1983

Previo paso por MSX y otras home computers japonesas, este simpatiquísimo plataformero arcadoso a la *Donkey Kong* fue el primer third party lanzado en una consola de Nintendo. En él controlamos a la cuadrúpeda pelota rosa llamada Milk y nuestro objetivo es juntar toda la frutita desperdigada por el nivel sin tocar a nuestro perseguidor, Nuts (el coso celeste). Cuando terminamos los mandados de la verdulería, Yogurt, la novia de Milk, sale de su casita y tenemos que llegar a ella para terminar el nivel. Más allá de la metáfora del segregacionismo (?), este juego sencillo y cute tiene un manejo preciso que hace que el movimiento y el peso del personaje se sientan súper bien.

POR EZEQUIEL VILA

LA CONSOLA DEL VERANO

Si juntamos a un programador argentino, un ventilador y las culturas hacker y maker, el resultado solo puede ser una nueva coronación de gloria.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

¡NO PASAR! VentilaStation precisa cierta seguridad, por obvias razones.

Alejandro Cura, más conocido como Alecu, es la mente detrás del VentilaStation. Pese a que frente a él haya un ventilador con leds en sus aspas ejecutando juegos que se controlan con joysticks, él sentencia: "No soy desarrollador de videojuegos". Incluso si repasamos algunos datos de su vida, lo seguirá repitiendo: nacido en el 75, a los 13 años desarrolló su primer juego en la Spectrum utilizando un editor de aventuras conversacionales. Tiempo después, en el 94, llegó a Linux y se enamoró de la cultura del hardware y software libre. "VentilaStation es, precisamente, una consola abierta y libre. Todos los esquemáticos, el software y manuales están disponibles para que cualquiera pueda armarse su propia consola", dice Alecu, mientras algunos comenzamos a mirar nuestros pequeños Liliana con cariño.

La llegada a Linux le hizo conocer también el maravilloso e incipiente mundo de Python, que en el año 95 era ínfimo, pero que para principios de los 2000 ya contaba con comunidades en todo el mundo. Precisamente, en 2005 Alecu ingresó en la comunidad de Python Argentina: "Ahí conocí gente que era hacker como yo, en el sentido de experimentar, investigar y aprender. Me sumé y además insistí en que participáramos en la PyWeek, una competencia mundial donde se busca crear un juego en una semana". Tanto promocionar la PyWeek y el desarrollo de juegos hizo que a Alecu lo invitaran a dar charlas en distintas partes del mundo. En medio de esos viajes, pudo llegar a Moscú y conocer el Museo de Arcades Soviéticos: "Ahí vi por primera vez juegos electromecánicos rarísimos, lo que

HIGRÓMETRO. Este equipo de laboratorio fue reciclado para transformarse en control y parlante del VentilaStation.

me llevó, en 2012, a desarrollar mi primera máquina: Reflektor".

Espejitos de colores

Reflektor se inspiró en *Deflector*, un juegazo de la Spectrum donde tenemos que mover unos "espejos" para dirigir unos haces de luz. Justamente, Reflektor es lo mismo pero *in real life*, una máquina con espejos donde hay que dirigir un haz de luz. "Todo esto lo desarrollamos en 2012, cuando me invitaron a formar parte de un hackerspace llamado 'El club del Jaqueo' en un espacio llamado Casa Abasto. Esa es una historia aparte, pero cuando estábamos terminando esa máquina, ya pensaba en la siguiente. Venía jugando mucho al *Superhexagon* y en una de esas partidas, sentado en el inodoro, me levanté de golpe, me golpeé la cabeza contra la mochila del inodoro y... ¡ahí surgió la idea de un *Hexagon* en un ventilador con leds!".

Más allá de la referencia arquimediana, real o no (elegimos creer), Alecu comenzó a desarrollar una plataforma de videojuegos que funcionara con un ventilador utilizando el concepto de "display de persistencia de visión". Esto es, palabras más, palabras menos, la ilusión óptica que se genera cuando la luz que procede de un objeto en movimiento deja de ingresar en el ojo, pero nuestro cerebro la organiza como un todo. Mover una rama encendida, las famosas "estrellitas" pirotécnicas u, obviamente, el cine son ejemplos de esto. "Así fue que se me ocurrió mezclar este concepto con el *Hexagon*: si podía programar un microcontrolador que sincronizara el movimiento de las aspas de un ventilador con una tira de leds sobre ella, podría generar una imagen del juego". La primera versión de esta demo vio la luz en un PyCamp, donde, con un cable de red muy extenso con leds en sus puntas, un Arduino mediante, música y alguien revoleando incansablemente el cable de forma manual, se logró acercarse a ese principio de display de persistencia de visión. "Mientras alguien revoleaba de forma circular el cable con leds, otra persona apretaba la barra espaciadora en una compu al son de una música para sincronizarla con el texto que se 'imprimía' en el aire. Este fue, digamos, el primer prototipo de SuperVentilagon".

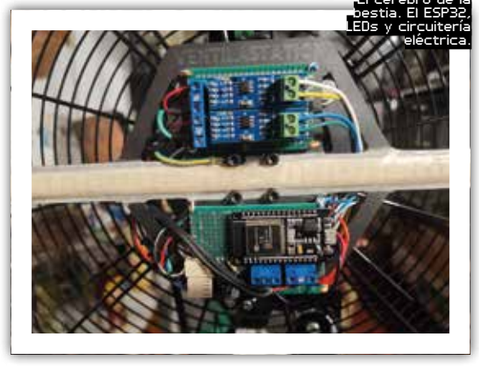
De Liliana a Superventilagon y VentilaStation

El siguiente paso fue llevar eso a un ventilador. "Lo del PyCamp se transformó en un ventilador chico con 16 leds de colores y un Arduino girando con una batería de celular. De ahí pase al ventilador industrial de 30". El nacimiento de SuperVentilagon, una experiencia bastante accidentada (ver recuadro), fue en El Club del Jaqueo y la recepción fue muy buena". Y no era para menos. La odisea de correr un "port" de *SuperHexagon* en un Arduino de 32K de EPROM y 2K de RAM no es para cualquiera. En 2019, Luján Oulton, curadora de "Game On: el arte en juego", le propuso llevar el juego y Alecu aprovechó para hacer unos necesarios updates. En primer lugar, un amigo que tenía una cortadora de plasma (!) le diseñó unas paletas planas más livianas que forzaban menos el motor y permitían sostener una batería más pesada. También le cambió el microcontrolador por un ESP32. "Ahí ya dejó de ser SuperVentilagon y se transformó en VentilaStation, porque permitía correr otros juegos con gráficos más complejos, se programaba en micropython, que era mucho más sencillo que el Arduino original que usaba C".

Actualmente, Alecu sigue mejorando el VentilaStation y agregándole más juegos a la consola: ya no solo podés jugar *SuperVentilagon*, sino también *Vyruss* (port del *Gyruss*), además de poder reproducir una demo, la *Vlad Farty*, hecha para Flashparty 2023. "No me interesa tanto el público del arte que se acerca, mira la máquina, dice 'qué linda es, qué rara es'. No hago juegos con una finalidad artística. Me gusta el público que se acerca y lo juega, pero fundamentalmente, quiero que la gente se anime a hackear y construir cosas".

REPO EN GITHUB: HTTPS://GITHUB.COM/ALECU/VENTILASTATION.

PROTOTIPO. Así se veía el primer VentilaStation: unos LEDs adosados a un cable de red listo para ser revoleado.



EN DETALLE. El cerebro de la bestia. El ESP32, LEDs y circuitería eléctrica.

▪ NACIMIENTO ACCIDENTADO

"EL ESTRENO DE SUPERVENTILAGON EN EL CLUB DEL JAQUEO ME ENSEÑÓ ALGO FUNDAMENTAL SOBRE LA FABRICACIÓN DE HARDWARE CASERO: HAY QUE SER MUY CUIDADOSO Y PROLIJO. TANTO LA BATERÍA COMO LA PLACA Y LOS LEDS LOS HABÍA PEGADO CON CINTA DE PINTOR EN LAS ASPAS. NADA DE PERFORACIONES. AL PRENDER LA CONSOLA, DURANTE UNOS 5 SEGUNDOS VIMOS CÓMO SE FORMABA LA IMAGEN PARA LUEGO VER CÓMO TODO ESO QUE ESTABA PEGADO SALÍA DESPEDIDO... TODA LA PLACA QUEDÓ HECHA PEDAZOS, PERO POR SUERTE NADIE SALIÓ HERIDO".

LA ERA DE LA IMPRODUCTIVIDAD

POR EZEQUIEL VILA

Program Manager

SkiFree

Program Manager

File Options Window Help

Windows Entertainment Pack

File Edit View Go Favorites Help

NO HAY NADA MÁS LINDO QUE NO LABURAR, EXCEPTO POR UNA SOLA COSA: NO LABURAR EN EL LABURO. GRACIAS A LA EXPANSIÓN DE LAS COMPUTADORAS PERSONALES, LOS JUEGUITOS SE METIERON EN LAS OFICINAS Y LOS CUELLOS BLANCOS DEL MUNDO SUBIERON EL COSTO PRODUCTIVO CON JUSTICIA. ¿O FUE AL REVÉS? JUEGOS COMO EL *SOLITARIO* Y EL *BUSCAMINAS*, DESARROLLADOS POR EMPLEADOS DE MICROSOFT COMO DISTRACCIÓN, TERMINARON FUNCIONANDO COMO PUNTA DE LANZA PARA VOLVER MÁS AMIGABLE EL SISTEMA OPERATIVO DE LAS VENTANITAS Y QUITARLE EL MIEDO A LAS COMPUTADORAS A UNA GENERACIÓN. SI EN EL PROCESO LOS VIDEOJUEGOS SE VOLVIERON FINALMENTE UN ENTRETENIMIENTO MASIVO, NO FUE POR CASUALIDAD.

Klotski

Game Help

SUCCESS

TetraVex

Game Options Help

0:55

Index F1
How To Play
Commands
Using Help
About TetraVex...

SkiFree

Ti
Di
Sp
Style:

Ready?

Game Mode

standard mode

OK

Inicio

Replay

19

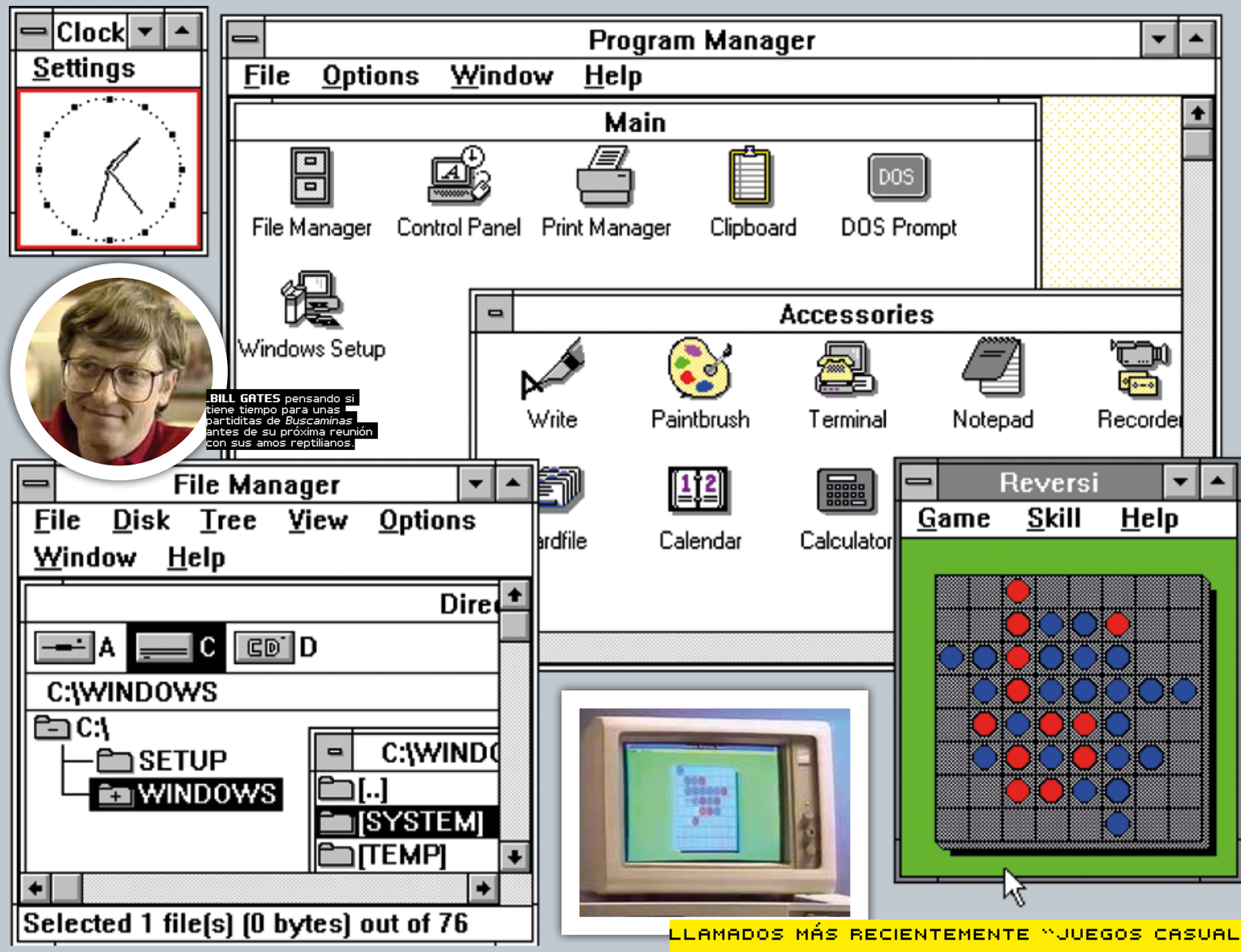
1:36 PM

A caso lo más bello de los videojuegos, su aporte a la cultura moderna y la marca que dejarán desde su aparición hasta el pequeño apocalipsis que hará estallar esta civilización, sea haber vuelto el jugar una práctica cotidiana entre los adultos. Una actividad asociada a la infancia y anteriormente reservada para los mayores en ámbitos deportivos o de sociabilidad (la vieja y buena timba, algún "dígalo con mímica" en un cumpleaños) pasó a ser algo masivo y frecuente. Y nunca estuvo más justificado su destino manifiesto de ocio para todos que cuando los videojuegos invadieron el ámbito laboral.

Los héroes de esa revolución cultural no fueron los *Super Mario*, los *Doom*, los GTA. Esos títulos rutilantes de las tiendas de computación y jugueterías dominaron el ámbito privado y cautivaron el interés de los jóvenes o los nerds en una dimensión crucial, pero todavía acotada. Los juegos que verdaderamente tomaron la adultez por asalto se infiltraron en las oficinas y libraron una guerra de guerrillas hasta que ya no había manera de expulsarlos de la selva corporativa. En el camino, lograron que el concepto de computadora personal calara hondo y le dieron a Microsoft la punta de lanza con la que convertirse en sinónimo de computación durante al menos dos décadas. Sin gráficos despampanantes, sin referencias a fantasiosos universos de aventura, sin promesas de gratificación y empoderamiento. Para cambiar el mundo, apenas necesitaron unas líneas de código, pequeños desafíos lógicos y la garantía de poder huevear con carpuza en el laburo durante un rato.

Llamados más recientemente "juegos casuales", estos pequeños programas de entretenimiento tienen algunos denominadores en común que resultan fáciles de contraponer a juegos más "hardcore", como los mencionados anteriormente. Podemos nombrar al menos tres: estos juegos suelen tener una serie de reglas sencillas que producen una cantidad de partidas distintas muy numerosa (sino infinita). Además, no requieren casi ningún conocimiento previo de convenciones del medio del videojuego (saltás con el A, disparás con el B; la pantalla escrolea de izquierda a derecha, etc.), lo que hace que sean mucho más amables para un recién llegado. Por último, tienen sesiones de juego cortas e interrumpibles (fundamental si tu jefe viene a pedirte algo).

Pero lejos de ser atributos elegidos de una bolsa de posibilidades por sesudos game designers, estas características emergieron de sus condiciones de producción y las limitaciones propias de una máquina que ya se estaba moviendo. O mejor dicho, de los agujeros en los que la línea de montaje juntaba hollín. Estos "jueguitos" fueron un epifenómeno de un proceso mayúsculo que se estaba dando en el mundo de la computación.



BILL GATES pensando si tiene tiempo para unas partiditas de *Buscaminas* antes de su próxima reunión con sus amos reptilianos.

CLIN CAJA. Windows 1.0 no cumplió con las expectativas, pero aun así vendió más de 500.000 copias en solo dos años.

LLAMADOS MÁS RECIENTEMENTE "JUEGOS CASUALES", ESTOS PEQUEÑOS PROGRAMAS DE ENTRETENIMIENTO TIENEN ALGUNOS DENOMINADORES EN COMÚN QUE RESULTAN FÁCILES DE CONTRAPONER A JUEGOS MÁS "HARDCORE".

El inicio de un imperio

A fines de los 80, Microsoft estaba "apuesto a todo". Luego de hacerse un nombre en el mercado de los sistemas operativos, y tras la salida del primer Windows en 1985, la compañía se había mudado a Washington al mismo tiempo que se hacía pública para los inversores. Luego de unas cuantas demoras y promesas incumplidas (inicialmente se había anunciado en 1983), Windows 1.0, la primera GUI (graphic user interface) de Microsoft, había aparecido como respuesta a la creciente demanda por shells de interfaz gráfica que volvieran más amigable para los humanos (en contraposición a los programadores de API, suponemos) la interacción con los sistemas. Este primer Windows no era mucho más que una cáscara visual por encima de MS-DOS, una forma de representar y servir la información de una manera más accesible, pero en ese momento era toda la diferencia necesaria para volverlo novedoso. Esta primera versión incluía features novedosísimas aunque hoy tomadas por sentado: el portapapeles, un programa de creación de gráficos llamado Paint (¿suena?), un procesador de texto, un calendario, un bloc de notas, un reloj, un panel de control, un navegador de archivos llamado MS-DOS Executive (todavía no existían las "carpetas") y el *Reversi*, el primer videojuego incluido en esta familia de sistemas operativos. El *Reversi* era una adaptación electrónica del juego del mismo nombre (también conocido como *Otello*) en el que se capturan fichas del rival cambiándolas de color. Desde este juego se origina el mito, no por repetido menos inchequeable, de que el objetivo de incluirlo se debió a una estrategia de Microsoft para entrenar a los usuarios en el uso del mouse. *Reversi* para Windows 1.0 tiene gráficos vectoriales, por lo que las fichitas blancas y negras se agrandan o achican cuando modificamos el tamaño de la pantalla. El juego fue programado por Chris Peters como un ejercicio de programación (una práctica tan común que se remonta al *Pong*) y la IA era endiabladamente difícil de vencer, por lo que es entendible que no se haya convertido en un programa recurrente en futuras versiones (aunque sí tuvo update en Windows 3.0). Windows 1.0, sin embargo, no sería un game changer en cuanto a sistemas operativos, bien por detrás en su momento de la experiencia que podía ofrecer Macintosh OS. La dependencia del mouse (un accesorio caro en ese momento) y la ausencia de una "killer app" (Word y Excel tardarían unos años más en llegar) lo volvieron un OS de segunda línea, aunque un paso fundamental para lo que vendría.

En este escenario, el objetivo de Microsoft era apostar todo al desarrollo de un sistema operativo propiamente dicho. Para ello, durante los últimos años de la década del 80 trabajó junto con IBM (su principal socio e inyector de capitales desde sus inicios) en el desarrollo de OS/2, un sucesor de DOS. La historia de ese desarrollo es larga e intrincada, pero podemos resumirla en que, a medida que su construcción avanzaba, Gates comenzaba a ver con mejores ojos la posibilidad de cortarse solo y seguir el desarrollo de Windows, cosa que se terminó efectuando en 1990, no sin antes llevarse algunas ideas y líneas de código, por supuesto. Un poco antes, en 1987, salió Windows 2.0, todavía un

▪ PUZZLE A SECAS

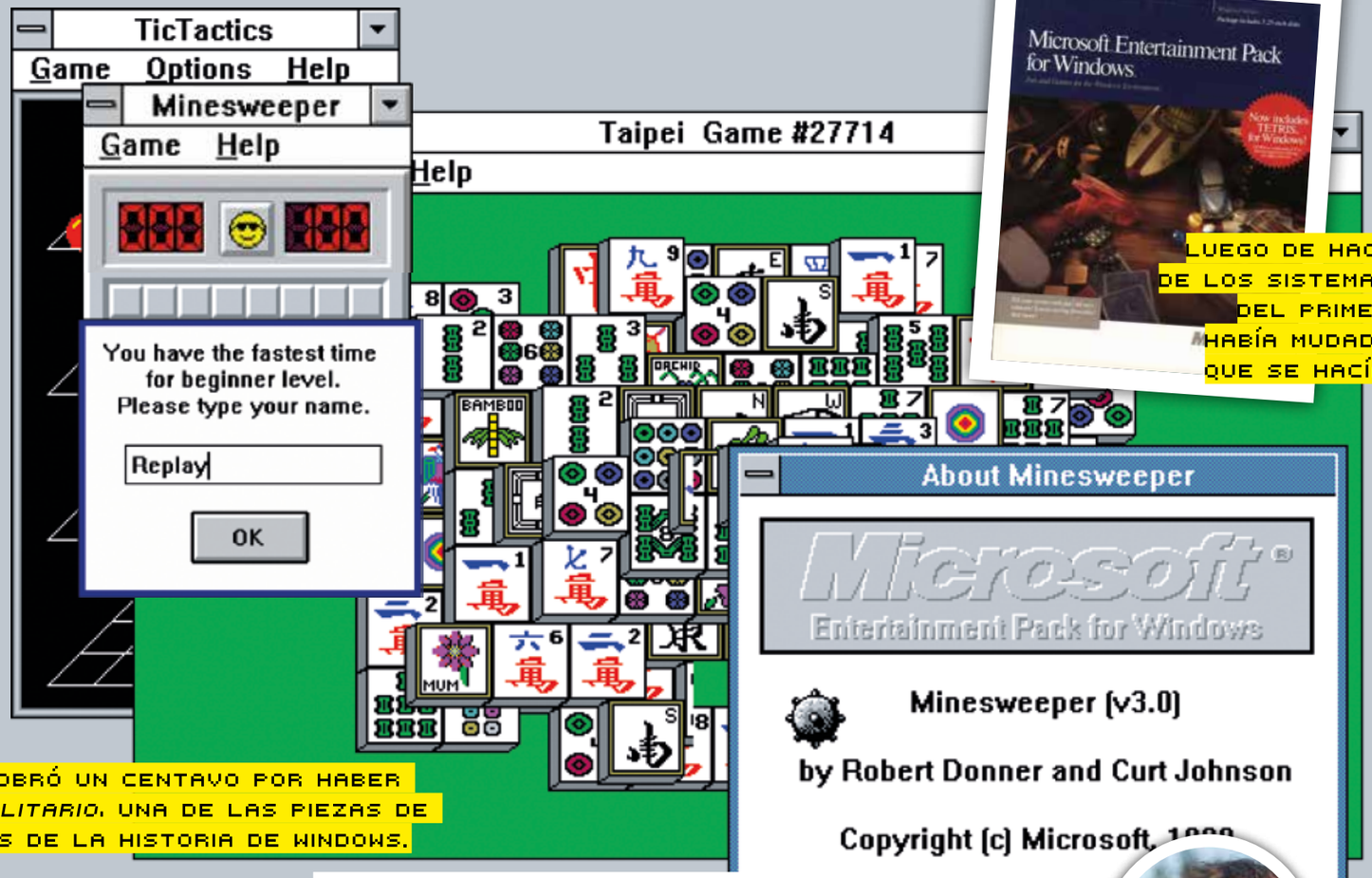
REVERSI ES EL PRIMER JUEGO PUBLICADO DE WINDOWS. SÍ, PERO NO FUE EL PRIMERO DESARROLLADO PARA LA VERSIÓN 1.0. UN JUEGO DE MOVER FICHAS NUMERADAS (COMO ESOS JUGUETITOS DE TODO X $2 PARA ARMAR UNA IMAGEN DESORDENADA) LLAMADO SIMPLEMENTE *PUZZLE* ESTABA PRESENTE EN LAS BETA BUILDS DRS, ALPHA Y BETA. EL JUEGO ERA UNA DEMO PRINCIPALMENTE PENSADA PARA QUE LOS PROGRAMADORES ENTENDIERAN MEJOR EL FUNCIONAMIENTO DE WINDOWS, PERO FUE DEJADO DE LADO EN EL RELEASE OFICIAL.

shell de DOS, pero con algunas novedades como sus flamantes aplicaciones Word y Excel y la aparición del primer software third-party, el Aldus PageMaker (un programa para crear formatos impresos). En el apartado juegos, no habría novedades, aunque el *Reversi* se mantendría firme en el rooster de programas de fábrica.

Este update necesario todavía no tendría el punch para pelear de igual a igual el mercado de Macintosh e IBM, pero constituyó la agachada previa al gran salto que se vendría: Windows 3.0.

Solari solari

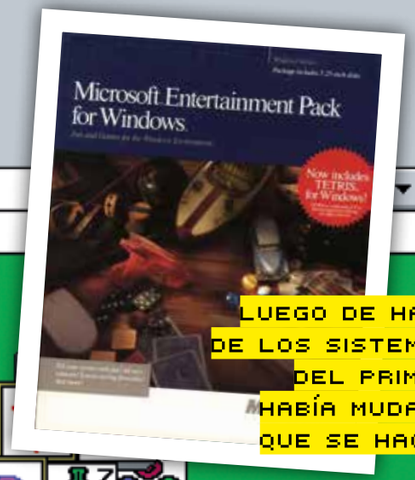
Wes Cherry era un pasante de Microsoft en el verano de 1988 asignado a un equipo llamado Bogus Software, que se encargaba de hackear y pinchar Windows para encontrar fallas de seguridad. Aburrido de su trabajo y sin ganas de preparar finales para la facu, se pasaba las horas jugando al *Solitario* de la Apple II. De tanto trabajar con las computadoras de Microsoft, se autoimpuso el desafío de crear una versión para Windows. Fue furor entre sus compañeros, sobre todo porque le puso una función "boss key" que abría una planilla de datos falsa o una pantalla de código C cuando se apretaba un botón (práctica ya conocida en los laboratorios de computación desde principios de la década). Pero parece que no logró engañar del todo a su jefe, porque eventualmente desde Microsoft le ofrecieron incluirlo dentro del siguiente release de Windows 3.0. La idea de Microsoft, según Libby Duzan, lead product manager de Entretenimiento en Microsoft en los años siguientes, era volver menos intimidante el nuevo sistema operativo entre el público general. Eso sí, como Wes Cherry no era un empleado de Microsoft sino un pasante, no se le ofreció ningún contrato ni paga alguna, solamente el préstamo de una IBM XT durante un año. Para publicarlo, se le removió la boss key y se le encargó el rediseño de las cartas a Susan Kare, nada más y nada menos que la creadora de la mayoría de los íconos que hoy reconocemos en cualquier compu (sí, del disquete para guardar también). Las imágenes de los dorsos de las cartas fueron dibujadas por el mismo Cherry y su novia de ese entonces. Como dato de color, al día de hoy, Wes Cherry nunca cobró un centavo por haber desarrollado una de las piezas de software más usadas de la historia de Windows.



WES CHERRY NUNCA COBRÓ UN CENTAVO POR HABER DESARROLLADO EL *SOLITARIO*, UNA DE LAS PIEZAS DE SOFTWARE MÁS USADAS DE LA HISTORIA DE WINDOWS.

Campo minado

Si bien este fue el único juego incluido en la versión inicial del flamante nuevo sistema operativo, la idea de incluir juegos resonó entre algunos empleados de la compañía, sobre todo porque (lejos de ser una excepción lo de Wes Cherry) muchos programadores creaban pequeños jueguitos para conocer mejor las posibilidades del sistema y los atajos que podían descubrir. Rápidamente, este potencial empezó a ser visto con buenos ojos en el equipo llamado "Entry Business", responsable de diseñar estrategias para volver al OS más atractivo para el público hogareño y los pequeños negocios. Puede sonar paradójico hoy, teniendo en cuenta que Windows es el sistema operativo por defecto de la mayoría de las computadoras hogareñas, pero en ese momento el gran público se preguntaba si realmente necesitaba una PC, teniendo en cuenta el costo (y Windows, como cualquier sistema GUI, no tenía pocos requerimientos de hardware para la época). Como los consumidores, el proyecto no tenía mucho presupuesto e incluso en ese momento Windows no era visto como una plataforma para videojuegos por nadie en el negocio y hacer correr cualquier cosa costaba un gran esfuerzo (faltarían muuuuchos años para DirectX o, en vez de esperar, pueden desempolvar la *Replay*



LUEGO DE HACERSE UN NOMBRE EN EL MERCADO DE LOS SISTEMAS OPERATIVOS, Y TRAS LA SALIDA DEL PRIMER WINDOWS EN 1985, MICROSOFT SE HABÍA MUDADO A WASHINGTON AL MISMO TIEMPO QUE SE HACÍA PÚBLICA PARA LOS INVERSORES.

#16), así que Bruce Ryan, manager de ese equipo, empezó a recorrer los escritorios de la compañía espiando monitores en busca de estos juegos secretos. A cada empleado, en lugar de paga ("no me hice rico firmando cheques"), se le ofrecieron 10 acciones de Microsoft (igual, negoción), y así nació la iniciativa del Microsoft Entertainment Pack (MEP, de acá en adelante).

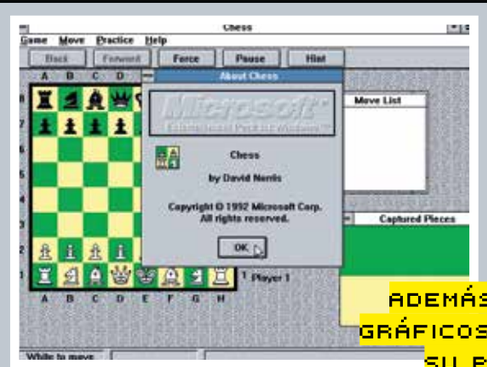
Este lanzamiento de 1990 incluiría varios juegos de cartas, como el *Cruel*, el *Pegged* y el *Golf* (básicamente, variaciones del *Solitario*), un ta-te-ti llamado *TicTactics*, el *IdleWild* (que no es un juego sino un salvapantallas), el *Taipei* (un mahjong) y dos títulos que merecen un párrafo aparte: el campeón reinante de los videojuegos casuales, nada más y nada menos que el *Tetris*, y el rookie con sed de gloria que nadie conocía pero que iba a llegar para romperla, el *Minesweeper* (*Buscaminas*, para los amigos). Microsoft contaba con los derechos para portear la joya soviética a su sistema operativo (¡directamente negociados con ELORG!), aunque en esos años los derechos de publicación de *Tetris* eran más complicados que el juego mismo cuando te quedan dos líneas de pantalla, así que hasta último momento el equipo de Entry Business no sabía si iba a poder incluirlo en el pack o no, al punto de que se imprimieron dos versiones de stickers para la caja: uno que anunciaba que incluía al aclamado *Tetris* y otro que simplemente anunciaba que era ideal para matar el tiempo en la oficina.

Pero el juego que realmente se transformó en un éxito arrollador y volvió el primer Microsoft Entertainment Pack en un must para todas las oficinas estadounidenses y del mundo fue un Microsoft *orishinal*. *Minesweeper* había sido desarrollado por Curt Johnson para OS/2 cuando Microsoft todavía se encontraba en sociedad con IBM y luego fue porteado a Windows 3.0 por Robert Donner, fuertemente inspirado en el *Mine-Out*, un juego de Spectrum lanzado en 1983, y otros juegos de búsqueda de minas que aparecieron para computadoras de 8 bits en los 80. La premisa era simple, encontrar las minas escondidas en una cuadrilla de celdas siguiendo un juego lógico de descarte por proximidad, con el riesgo inminente de tocar una mina y perder la partida. Duzan, Ryan y muchos otros empleados de Microsoft de la época comentan que el juego se volvió furor en la oficina y que el propio Bill Gates se hizo adicto al punto de que lo desinstaló de su computadora de la oficina para dejar de perder el tiempo jugando. Aunque eso no le impedía meterse en la oficina del entonces presidente de Microsoft, Mike Hallman, para jugarse una partida cada tanto. Incluso en esa computadora firmó su récord (casi imbatible) de 5 segundos. Tal fue el éxito del *Buscaminas* y el furor

WES CHERRY. El creador del *Solitario* se retiró del mundo de la programación y hace años que se dedica a cultivar manzanas y vender sidra.

▪ ETERNO RETORNO

MUCHOS DE ESTOS JUEGOS VOLVIERON EN FORMA DE FICHAS EN SUBSIGUIENTES VERSIONES DE WINDOWS, AUNQUE MICROSOFT FUE DÁNDOLES MENOS LUGAR EN EL NUEVO MILENIO HASTA BORRARLOS DEFINITIVAMENTE EN WINDOWS 10. ESO NO IMPIDIÓ QUE MUCHOS DE ELLOS SOBREVIVAN EN LOS STORES DE JUEGOS MÓVILES EN FORMA DE COPIAS CHINAS (TODOS IGUAL EMPEZARON COMO FRANCAS INSPIRACIONES, SI NO DIRECTAMENTE AMIGOS DE LO AJENO). UN CASO PARA DESTACAR ES EL DE CHUCK SOMMERVILLE, QUE ¡EN 2020! SACÓ UNA PSEUDOSECUELA DE UNO DE SUS JUEGOS: EL *CHUCK'S CHALLENGE 3D*. EL PROPIO CHUCK APARECE EN ESTA CONTINUACIÓN ESPIRITUAL, PELADO Y CON CAMISA HAWAIANA. AL PARECER, UNA NUEVA ENTREGA ERA RECLAMADA POR EL PÚBLICO DESDE LOS 90. LO QUE PUEDE KICKSTARTER.



que generaba entre la gente de Microsoft que en el release de Windows 3.1 se incluyó junto con el *Solitario* como los juegos que venían de fábrica. Y, sin duda, la explosión de este producto le dio un empujón al proyecto de los Entertainment Packs y a los empleados de Microsoft que gustaban de programar por hobby en sus horas de trabajo.

Siguen los éxitos

La secuela no se hizo esperar y en abril de 1991 apareció el Microsoft Entertainment Pack 2. Por un lado, contaba con el *FreeCell* (conocido en la lengua de Cervantes como *Carta blanca*) y el *Tut's Tomb* (dos variantes más de solitario, por si hacía falta); el *Rattle Race*, ni más ni menos que el *Snake* o *Viborita* con algunos obstáculos y gráficos medio feos; el *Stones* (otra variante de mahjong); el *Rodent's Revenge*, un juego de puzzle en el que un ratón atrapa gatos en una grilla; el *Jigsaw*, un rompecabezas; una expa del *IdleWild*, con 8 nuevos salvapantallas; y la nueva joyita que hace un feat. en este bundle, el *Pipe Dream*. Intentando duplicar la jugada con el *Tetris* en el pack anterior, y haciendo uso de un presupuesto un poco más holgado dado el éxito de la primera entrega, Microsoft se hizo con los derechos para publicar el *Pipe Mania* de LucasArts que había visto la luz para Amiga en 1989. En el juego tenemos que conectar caños de agua con diversas formas en una cuadrilla rectangular y evitar que el agua se nos escape por algún tubo no conectado o que nos empape el final de nuestra obra de plomería por no ser lo suficientemente rápidos. Diversión garantizada para el hogar.

La montaña mágica

La llegada del MEP 2 siguió mejorando la imagen de las PC y volviendo el mundo de la computación más amigable y divertido. Y por supuesto que una tercera entrega no se haría esperar. En octubre de 1991 mismo llegó el MEP 3 con nuevas maravillas para esquivar la pala: *Fuji Golf* (¡esta vez sí un juego de golf!); el *Life Genesis*, una excentricidad basada en el *Juego de la vida* del matemático Conway; *Klotski*, un juego de puzzle con bloques móbiles; *Tetravex*, un juego de lógica con formas y números; *TriPeaks*, el infaltable juego de cartas; *Wordzap*, una suerte de *Boggle* (y el único juego de palabras de esta serie); otra entrega del *IdleWild* con 8 nuevos salvapantallas y la maravilla alpina conocida como *SkiFree*.

SkiFree es, sin dudas, el título que se destaca de esta serie por varios motivos: por empezar, casi que inaugura un género infaltable hoy en el mundo de los juegos mobile: el endless runner. Pero más allá de ese juicio, a diferencia de los demás, el juego presentaba un mundo colorido, con personajes y pequeños gags que explotaban las limitaciones gráficas de un pequeño programa de ese estilo con muchísimo ingenio. Su creador, Chris Pirih, había desarrollado durante sus años de universidad un juego de esquí en ASCII art en lenguaje Fortran para el sistema operativo VAX/VMS, inspirado en el *Skiing* de Activision para la Atari 2600. En 1991, Pirih se encontraba trabajando en Microsoft haciendo herramientas para que usaran otros programadores en Word y Excel. Como quería hacer el salto a Windows, se puso a programar un port de su juego de la universidad. Sacándole jugo a su conocimiento en C y a lo que podía dar la VGA, Pirih dibujó los entrañables gráficos de este juego píxel a píxel y encontró una manera de crear y sobreescribir los gráficos sin tenerlos en memoria para llamarlos. Eso logró una fluidez de animación que era imposible en ese momento para Windows (y la mayoría de las computadoras contemporáneas) y consiguió asombrar al público general con una experiencia sumamente gratificante. El juego consiste en una bajada por la ladera de una montaña nevada mientras esquivamos obstáculos y sumamos puntos realizando saltos. Pero además de la animación on point y los icónicos gráficos caricaturescos, Pirih le puso mucho de su particular sentido del humor. En la pista pasan perros sin correa que tenemos que esquivar, cada tanto nos encierra un joven en snowboard, sobrepasamos a un principiante esquiando lento y, por supuesto, al pasarnos del final de la pista (o irnos demasiado para arriba) aparece el abominable hombre de las nieves, que inevitablemente nos agarra y nos devora en una de las animaciones más divertidas y llamativas de la época. *SkiFree* se volvió una suerte de meme en sí mismo en los primeros años de Internet, con usuarios jurando que se podía esquivar al Yeti o incluso expandiendo rumores de una tercera o cuarta bestia si realmente se esquiaba muy bien. Tal era su popularidad y la obsesión que generaba (y genera) ¡que hasta se puede encontrar fan fiction de *SkiFree*! Googlear a propio riesgo.

ADEMÁS DE LA ANIMACIÓN ON POINT Y LOS ICÓNICOS GRÁFICOS CARICATURESCOS, PIRIH LE PUSO MUCHO DE SU PARTICULAR SENTIDO DEL HUMOR AL *SKIFREE*.

Últimos demonios

La cuarta y última entrega del MEP llegaría en 1992 y también traería juegos que quedarían en el recuerdo. En primer lugar, *Chess*, un ajedrez (¿cómo no se les había ocurrido antes?); *Chip's Challenge*, otro juego de puzzles tipo escape room de Chuck Sommerville, el creador del *Rodent's Revenge*; *Dr. Black Jack*, no mucho que explicar; *Go Figure!*, un ¿juego? de ecuaciones matemáticas; *Tic Tac Drop*, un tipo de 4 en línea; y los maravillosos *Maxwell's Maniac* y *JezzBall*. Estos últimos dos juegos fueron programados por Dima Pavlovski basándose en el experimento mental conocido como Demonio de Maxwell, postulado por el físico James Clerk Maxwell en 1867 para contradecir el segundo principio de la termodinámica. Es verdaderamente increíble que un ejercicio de física teórica haya generado no uno sino dos juegos muy originales y adictivos, en los que tenemos que hacer (como el demonio del ejercicio) que las pelotitas (o moléculas) pasen de un lado de la pantalla al otro, en un caso, para separar las rojas y las azules, y en el otro, para "comer" el mayor porcentaje posible de ventana.

MAXWELL MADNESS Y JEZZBALL FUERON PROGRAMADOS POR DIMA PAVLOVSKI BASÁNDOSE EN EL EXPERIMENTO MENTAL CONOCIDO COMO DEMONIO DE MAXWELL, POSTULADO POR EL FÍSICO JAMES CLERK MAXWELL EN 1867.

Del *Solitario* al *Candy Crush*

Luego de la publicación del MEP 4, no habría nuevos lanzamientos por separado, aunque sí nuevas glorias de la pérdida de tiempo se sumarían a las subsiguientes versiones de Windows (menciones de honor para el *Corazones* y el *Space Cadet*). Algo para destacar es que Microsoft no incluyó ninguna protección de copia ni se calentó en perseguir la piratería de estos packs, más bien la alentó. Así que empezó a ser muy común que los discos cambiaran de manos y se intercambiaran entre las oficinas y las casas de los empleados, sus familiares y amigos. Un espíritu pionero que, lamentablemente, la compañía de Bill Gates no mantendría.

La estrategia de los Entertainment Packs para acercar a los usuarios a Windows parece haber sido un éxito, claro que no podemos saber cuánto influyeron estos jueguitos y cuánto fue mérito propio de las ventajas de usabilidad y rendimiento del producto de Microsoft. Pero alguna pista de su impacto cultural sí tenemos. Ya para 1994, la prensa se preguntaba si realmente la adopción de Windows en el entorno laboral (un hecho consumado pero a punto de dar un salto cuántico con la salida de Windows 95 al año siguiente) había mejorado la productividad o si la había disminuido. Los señalados como responsables para plantar esa duda eran, justamente, los juegos del pack que circulaban por las oficinas. La revista *Time* publicó un artículo llamado "Do computers really save money?" y en él, entre otras razones, enumeraba la paradoja de comprar una computadora de 2000 dólares para que los empleados jugaran al *Solitario*. El propio Wes Cherry, creador de la bestia, se adjudica (¿en broma?) la recesión de 1991/1992.

Lo que queda claro es que en ese pasaje entre la computadora como un tótem del futuro, una amenaza para el hombre y un jeroglífico a descifrar y la computadora como una herramienta de trabajo, domesticada como la máquina de escribir y pasible de recibir en sus teclas las miguitas de nuestro desayuno, los videojuegos tuvieron un rol fundamental. Y en el camino, nació un nuevo género de entretenimiento rápido, en miniatura, que varias décadas después explotaría en los smartphones, creando un nuevo entorno de gaming que todavía hoy no conoce techo y convirtiendo a todo el mundo en gamer, aunque no se reconozca como tal.

UNA REVOLUCIÓN CASUAL

LA DEFINICIÓN Y CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS CASUALES QUE TOMAMOS VIENE DEL LIBRO DEL LUDÓLOGO Y ANALISTA DE JUEGOS DANÉS JESPER JUUL. EN SU LIBRO *A CASUAL REVOLUTION: REINVENTING VIDEO GAMES AND THEIR PLAYERS* (2009), JUUL ANALIZA EL CAMBIO CULTURAL DE LA PENETRACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS A TRAVÉS DE LA APARICIÓN DE LA WII Y EL FENÓMENO VIRAL DE *BEJEWELED*. UNO DE LOS PRINCIPALES ANTECEDENTES QUE TOMA PARA LA REVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS CASUALES ES, JUSTAMENTE, LA EXTENSIÓN DEL *SOLITARIO* EN LOS PRIMEROS AÑOS DE WINDOWS.

PT.14

GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

Más de la aclamada exhibición de artes nacionales que vistieron e iluminaron los muebles de videojuegos de este país. Un show de Ana María, Trapo, Argañaraz y artistas desconocidos para seguir disfrutando de este documento único.

POR CLUB ARGENTINO DE ARCADES / @_CLUBARGENTINODEARCADES

DE OTRA DIMENSIÓN: DESENFUNDAMOS LA PRIMERA Y PISAMOS FUERTE. CON UNA LOCURA DE ANA MARÍA LLENA DE COLOR Y EFECTO TRIDIMENSIONAL EN ESOS ROSTROS. QUE ALTERA NUESTRO RITMO CARDÍACO POR ESA TIPOGRAFÍA QUE SE PIERDE DENTRO DE SÍ MISMA. ¡GRACIAS, JUANMA, DE PLANETA NERD ARCADE, POR ESTA MAGIA!

NEURO GAME GENÉRICA - ANA MARÍA — 0122>ANA046GEN-FD

SHURIKENS, MAGIAS Y CIRUJISMO: COMPLICADO COMBATIR EL CRIMEN ORGANIZADO CON LA PINTA DE NUESTRO NINJA NACIONAL. GRAN MARQUESINA DE TRAPO QUE COBIJARON LOS VIDEOJUEGOS POR LA ZONA SUR DE LA PELIGROSA BUENOS AIRES CON ESTE CLÁSICO DE SEGA. EN UNA VERSIÓN MARCADA POR LA FALTA DE NUTRIENTES DE NUESTRO HÉROE, AUNQUE CON CARA DE BUENARDO. DEDICADA AL ROMÁNICO DE LOS ARCADES DIEGO SÁNCHEZ, DE BANFIELD.

SHINOBI - TRAPO ET VIDEO GAMES — 0123>TVG007SHB-FD

ADRENALINA SOBRE RUEDAS: VERTIGINOSA CARTELERÍA DIBUJADA A MANO POR EL EX PATRÓN DE ANA MARÍA. LINDA TIPOGRAFÍA, CON UNA MOTO ADICIONAL RESPECTO A LA MARQUESINA ORIGINAL. ENCARGADA DE DECORAR LOS MUEBLES DE MOTITOS NACIONALES COMO LOS DE MEBILLTRONIC, RUARZA Y TANTOS OTROS DONDE DEPOSITÁBAMOS NUESTRAS MANOS EN ESOS MANUBRIOS ENORMES PARA DISFRUTAR DE LA VELOCIDAD.

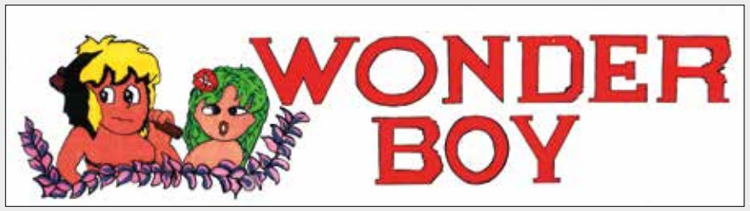
HANG-ON - ARGAÑARAZ — 0124>ARG005HON-FD

EL BARRIO Y LOS PRINCIPIOS: SIN PERTENENCIA A UN VIDEOJUEGO EN ESPECÍFICO, PERO SE LA VIO Y SE LA SIGUE VIENDO EN DECENAS DE MUEBLES POR TODO EL PAÍS. PINTADA A MANO. TIPOGRAFÍA TIPO BOXEO. UNA INFALTABLE NAVECITA Y UNOS COLORES TAN APAGADOS COMO NOSTÁLGICOS QUE NOS TELETRANSPORTAN A LOS VERDADEROS VIDEOS DE BARRIO. ESOS QUE SE JUGABAN POR LA FICHA Y EN CLIMA TENSO Y ABOMBADO.

NEW VIDEO GAME - DESCONOCIDA — 0125>XXX046GEN-FD

EL BUGGY PATRULLA POR OLIVOS: LA CARRERITA LUNAR MÁS FAMOSA DE LOS 80 TIENE SU CARTELITO NACIONAL QUE NO DESENTONA EN ABSOLUTO RESPECTO AL ORIGINAL. UN POCO MENOS DE DETALLES, PERO EL TOQUE DEL PINTADO A MANO LOCAL LE DA UN PLUS INIGUALABLE. DEDICADA A NUESTRO GRAN AMIGO PABLO MARCOS.

MOON PATROL - DESCONOCIDA — 0126>XXX047MPA-FD



EL RUBIO IN THE FALOPALAND: ESTA EXTRAÑA MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA NACIONAL, SIN FIRMA Y HECHA CON DESGANO, ES UNA PROPUESTA DE ÉPOCA PARA EL CLÁSICO DE CLÁSICOS DE SEGA, CUYA CONOCIDA INTRO FUE CAPTURADA PARA SU INMORTALIZACIÓN EN ESTE ACRÍLICO. LA MUCHACHA HAWAIANA TIENE UN POCO DE PINTA DE MUÑECA INFLABLE, LO QUE RESIGNIFICA UN POCO EL "DOLL BONUS", Y EL PIBE RUBIO PARECE PEDIRTE CON LA MIRADA QUE NO LO BOTONEES.

WONDER BOY - DESCONOCIDA — 0127>XXX048WBY-FD

GUERRERO DEL YOYÓ: SELECCIÓN ESPECIAL DE ARGAÑARAZ EN UN TRABAJO REALIZADO PARA LA FIRMA JET, A MEDIADOS DE 1987. OTRA MARQUESINA PINTADA A MANO MAGISTRALMENTE POR ESTE GRAN ARTISTA. MIL VECES MEJOR QUE LA ORIGINAL, CON MUCHA POLENTA PARA ESTE SUPERCLÁSICO DE TECMO. DE LAS MEJORES DE EL CLUB. ¡MUCHAS GRACIAS A JUAN CRUZ, DE ZONA SUR, POR ESTE MATERIAL!

RYGAR (JET) - ARGAÑARAZ — 0128>ARG006RYG-FD

TE ENAMORA: NOS DESPEDIMOS DE LA GUÍA CON UNA DE LAS PRIMERAS OBRAS DE ANA MARÍA, PINTADA TOTALMENTE A MANO Y CON GRAN FIDELIDAD RESPECTO A LA MARQUESINA ORIGINAL. PRECIOSA Y MUY DELICADA POR DONDE SE LA MIRE. DEDICADA A FABI GAZZOLA, A QUIEN TAN LINDOS RECUERDOS LE TRAE ESTE TÍTULO. EXCELENTE COLABORACIÓN DE NUESTRO AMIGO DARIO RICCO, DE LUGANO ARCADE.

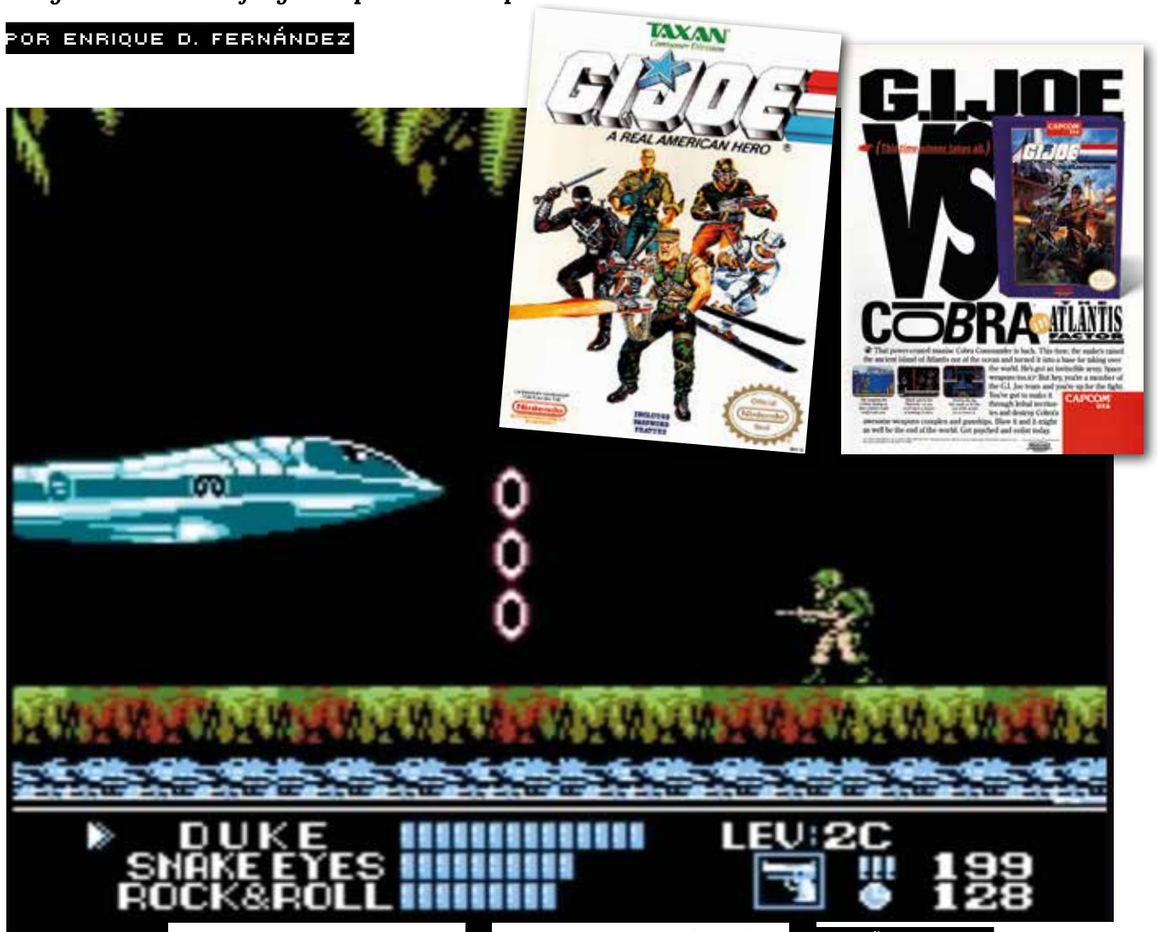
POPEYE - ANA MARÍA — 0129>ANA047POP-FD

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR

LOS MUCHACHOS REAGANISTAS

Los G.I. Joe fueron una superpotencia que en los ochenta revolucionó el mercado de los juguetes como nadie. Con los años, estos milicos articulados que se convirtieron en los favoritos de la era Reagan sacaron dos jueguitos para la NES que eran un caño.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ



Mucho antes de convertirse en la línea de juguetes más grande de todos los tiempos, los G.I. Joe eran unas simples figuras militares que surgieron como contraparte de la muñeca Barbie. Hicieron su debut en 1964 y se caracterizaban por el hecho de que cualquier varoncito podía cambiarles el vestuario a sus hombrecitos de plástico sin dudar de su género. Supieron defenderse dentro del mercado hasta que la derrota de los Estados Unidos en la Guerra de Vietnam le puso punto final a la popularidad del producto.

Luego resurgieron en forma de action figure en 1982 bajo el lema "A Real American Hero", como la gran apuesta de Hasbro para colgarse del éxito de *Star Wars* y sus figuras coleccionables en miniatura. Aunque la impronta de la marca siempre estuvo asociada a los valores de la derecha republicana, es a partir de esta nueva faceta que el batallón de soldaditos se enfrenta a la tiranía del malévolo Comandante Cobra y su organización terrorista, sin hacer referencias explícitas a los países enemigos geopolíticos de los Estados Unidos.

Pequeños guerreros

Claro que, como todo producto comercial con ambiciones, desde el equipo de marketing se planificó una franquicia que incluía cómics, dibujitos animados, accesorios y, por supuesto, videojuegos. El primer título en asomarse fue el *G.I. Joe: Cobra Strike* (1983) para la Atari 2600, donde debemos proteger la base militar Joe del ataque de una cobra gigante que dispara lásers y escupe veneno. La seguidilla de lanzamientos continuó con *G.I. Joe: A Real American Hero* (1985) y las dos entregas de su variante europea *Action Force: International Heroes* en 1987 y 1988.

RESURGIERON EN FORMA DE ACTION FIGURE EN 1982 BAJO EL LEMA "A REAL AMERICAN HERO", COMO LA GRAN APUESTA DE HASBRO PARA COLGARSE DEL ÉXITO DE *STAR WARS* Y SUS FIGURAS COLECCIONABLES EN MINIATURA.

EL SOLDADO QUE HUYE: ambos juegos cuentan con un sistema de password para saltarnos las misiones. ¡No sean cobardes!

LOS SUPERTEMERARIOS: detrás de la producción se encuentra un joven Ken Lobb (*Killer Instinct, Command & Conquer*), que al final del juego felicita al ganador. Congrats, Joe!

efectividad de nuestro armamento, energía vital e incluso la posibilidad de volvernos invencibles por unos segundos. La dificultad del juego viene por el lado del tiempo limitado para completar cada una de las misiones y el número de municiones que debemos ahorrar aprovechando el uso de la lucha cuerpo a cuerpo. Un detalle interesante es que se acordaron de la inclusión de los vehículos de ataque, tanto los que nos permiten navegar y disparar como aquellos del bando contrario que debemos eliminar.

Otra instancia a destacar es el desarrollo de los niveles, los cuales constan de tres fases. En la primera debemos abrirnos paso contra los enemigos de la paz mundial, luego nos infiltramos en los cuarteles de Cobra, donde hay que plantar unas bombas con temporizador, y por último, el enfrentamiento con su respectivo jefe final.

Los villanos que vamos a encontrar en cada uno de los escenarios son: Raptor y Range-Viper en la selva del Amazonas; Metal-Head en una base en la Antártida; Overlord en las cloacas de Nueva York; Road Pig y Voltar en un escondite en las Colinas Negras; Golubulus y Destro en el desierto del Sahara y, finalmente, el Comandante Cobra, que, por si al juego le faltara Plan Cóndor, nos espera en una isla donde opera su cuartel.

Los colimbas se divierten

Al año siguiente, hubo una secuela directa de la mano de Capcom, pero bajo el mismo equipo de desarrolladores, con *G.I. Joe: The Atlantis Factor* (1992), el cual presentaba algunos cambios para diferenciarse de su antecesor. Acá no podemos armar a nuestro *dream team* de militares, sino que los tenemos que ir desbloqueando a medida que avanzamos. Ahora contamos con un mapa para movernos a lo largo de las pantallas y hay que rescatar rehenes en lugar de poner detonadores.

Regresan Hawk, Snake Eyes y Duke, con el agregado de Storm Shadow, Wet Suit y Road Block. La historia nos dicta que nuevamente tenemos que eliminar a los secuaces de Cobra, quien pudo revivir gracias a un poder ancestral que estaba enterrado en las ruinas de Atlantis.

El apartado técnico no presentaba cambios significativos en comparación con su antecesor y las reviews de aquel entonces no la vieron como una continuación digna, aunque si uno viene manija de jugar al primero, sigue siendo una aventura que se pone a la altura.

Para cuando aparecieron estos títulos de Nintendo, la marca de G.I. Joe afrontaba un proceso de recambio. El show televisivo estaba concluyendo y la colección empezaba a despedirse del mercado, además de que se respiraba un clima político diferente si consideramos que la bronca contra la Unión Soviética ya se había calmado. Aún así, son un combo indiscutido en el rubro de las adaptaciones.

▪ TRAMOYAS DE SUPERACCIÓN

CUANDO ARRANCÓ EL BOOM DE LA PRIMERA REENCARNACIÓN, LA COMPAÑÍA ARGENTINA PLASTIRAMA CONSIGUIÓ ALGUNOS MOLDES ORIGINALES DE HASBRO Y SACÓ SU PROPIA LÍNEA DE G.I. JOE BAJO EL NOMBRE DE *COMANDOS HEROICOS*. ESTA ARGENTINADA DIO VIDA A PERSONAJES EXCLUSIVOS DE NUESTRA REGIÓN COMO GLENDA, LA COPILOTO DE HELICÓPTEROS. DE MÁS ESTÁ DECIR QUE ESTAS FIGURAS COTIZAN ALTO EN EL MERCADO DE LOS COLECCIONISTAS.

▶ HACK

SUPER STREET FIGHTER II TURBO: REVIVAL (GBA)

EL BOSS QUE TE GANA A VOS Y A LA CONSOLA

Hay bosses que sacan mucha vida. Hay bosses que esquivan todos los golpes. Hay bosses que son imposibles. Akuma es las tres cosas... ¡y más!

POR GBOT

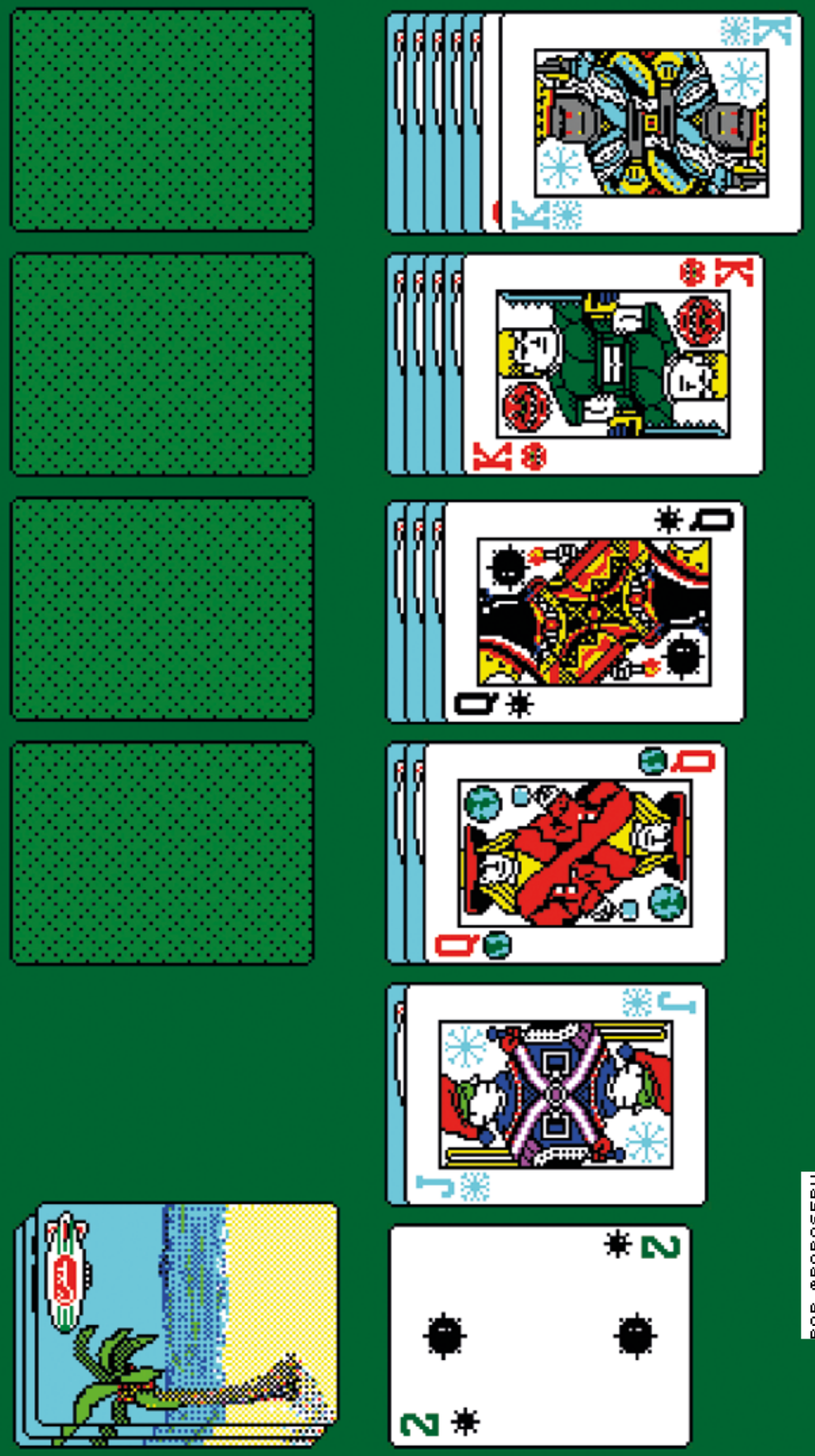
En el mundo de los juegos de pelea, no hay nada tan satisfactorio como pasar el modo arcade de un juego sin perder ni un round (¡mejor todavía si metemos algunos *perfect*!): es una forma de demostrar lo bien que jugamos y cómo dominamos los combos y los especiales. Algunos juegos reconocen este logro y nos dan la oportunidad de enfrentar a un boss secreto que suele ser ridículamente fuerte y nos humilla de tal forma que empezamos a cuestionar si realmente sabemos jugar a ese juego. Uno de los casos más emblemáticos es Akuma, boss secreto del *Street Fighter II Turbo* (y de muchos otros desde entonces) y personaje baneado en todos los torneos habidos y por haber. Todo lo que tenemos que hacer para enfrentarlo es llegar hasta la última pelea del modo arcade sin usar *continues*. Entonces, justo antes de empezar a pelear con M. Bison, hace su aparición Akuma, que noquea al mismísimo líder de Shadaloo de un golpe y nos adelanta cómo nos va a fajar. Esta versión de Akuma es muy difícil de enfrentar: tiene golpes muy rápidos, puede teletransportarse para acercarse a nosotros o para salir de situaciones peligrosas y tiene especiales que puede usar para contraatacar, acortar espacios, atacar de lejos o cortar ataques aéreos.

Si bien es un boss muy difícil, no es imposible: es cuestión de entender bien el timing de sus *hadoukens* y de tirar bastantes patadas bajas. Con práctica, algo de suerte y muchos *continues*, vos también podes ganarle a Akuma..., salvo que estés jugando la versión *Super Street Fighter II Turbo: Revival* de Game Boy Advance. Resulta que, por un pequeño error de programación, una vez que llegamos a la última pelea del modo arcade, nos recibe la imagen de Akuma que mostramos arriba, completamente glitcheada. Y de ahí el juego no va a avanzar, forzándonos a apagar la consola para continuar. En GBA, la fuerza de Akuma es tal que directamente te cuelga la consola. Pero el glitch de Akuma tiene una jodita más para nosotros: después de reiniciar la consola, vamos a tener registrado un nuevo mejor tiempo en los modos Survival y Time Attack de 0'00"00, completamente imposibles de superar. ¡Qué amigazo!

Quizás estés pensando "bueno, solo es cuando es el boss en el modo arcade. Lo elijo yo en otro modo". Malas noticias: el glitch también va a impedir que usemos a Akuma en cualquier modo del juego. Si tratamos de usar el truco para seleccionarlo en la pantalla de selección de personajes en los modos Survival y Time Attack, el juego también se va a colgar. Lo metieron en el juego únicamente para jodernos la vida.

CON PRÁCTICA, ALGO DE SUERTE Y MUCHOS *CONTINUES*, VOS TAMBIÉN PODES GANARLE A AKUMA... A MENOS QUE ESTÉS JUGANDO LA VERSIÓN *SUPER STREET FIGHTER II TURBO: REVIVAL* DE GAME BOY ADVANCE.

Entonces, ¿qué podés hacer para evitar que Akuma te cuelgue el juego? La solución más obvia es evitar encontrarte con él: si estás jugando arcade y estás por llegar a la última pelea sin haber perdido ni un round, dejate ganar uno para que la última pelea sea contra M. Bison. No trates de elegirlo en Survival y Time Attack. Contales a tus amigos y a tu familia: que nadie vuelva a caer en la trampa de Akuma.



POR @ROBOSEPU

Shutdown Computer
It is now safe to turn off your computer.
Restart